Olórun

Olimpo e Òrun muitos Deuses, dois mundos, uma lógica (estudo comparado dos politeísmo Grego e Yorùbá)

Por João Ferreira Dias

Oráculos: A Importante Geomancia

Por Carlinhos Lima

Junho

ISSN 2358-3320

Nossa Capa



Créditos - Editor

Nesta edição número 51, a Revista *Olórun* traz:

Neste primeiro tema o artigo Muitos Deuses, dois mundos, uma lógica, de João Ferreira Dias, que aborda pontos de encontro entre os Deuses Helénicos e os Deuses Negros.

E no segundo e ultimo artigo o texto Oráculos: A Importante Geomancia, de Carlinhos Lima, aludi a importante Geomancia Árabe, ciência mântica que deu origem ao referido oráculo que conhecemos hoje nas religiões afros o sagrado Ifá!

Boa Leitura.

ÍNDICE

OLIMPO E *ÒRUN*

MUITOS DEUSES, DOIS MUNDOS, UMA LÓGICA (ESTUDO COMPARADO DOS POLITEÍSMO GREGO E *YORÙBÁ*)

João Ferreira Dias [1]

Publicado primeiramente em: Revista on line *Igba Abidi*, N. 1, fev. 2010

http://cpcy.pt/site/igba-abidi/

[1] Mestrando em História e Cultura das Religiões na Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa. Especialização em Inserção Internacional e Política Externa do Brasil pela Universidade Técnica de Lisboa. Vice-Presidente da Associação Portuguesa de Cultura Afro-Brasileira.

Omope Iwintosin Adetokunbô.

Versão Original: Olimpo e *Òrun*: muitos deuses, dois mundos, uma lógica (estudo comparado dos politeísmos grego e *yorùbá*)

Versão Internacional: *Olympia and Orun*: *many gods, two worlds, one method* (*comparative study of Greek and Yorùbá polytheisms*)

RESUMO

O presente artigo constitui-se como um cruzamento entre duas civilizações distintas nas formas, no período histórico, na geografia, na linguística, mas próximas nas concepções sobre o divino. Pretende-se anuir se estamos perante politeísmo simetricamente opostos, em confronto até, ou se pelo contrário é possível encontrar pontos de encontro entre os Deuses Helénicos e os Deuses Negros.

Palavras-Chave: Grécia, Olimpo, Mitologia, Deuses, *Yorùbá*, Orixás, *Òrun*, Politeísmo

ABSTRACT

This paper constitutes a crossroad between two different civilizations, in their forms, historical period, geography and linguistic. However very close in their conceptions about the divine. It is propose to seek if we are facing two polytheisms in symmetrical opposition, even in confront, or, on other hand, if we can find matching points between the Hellenic and African Gods.

Key-words: Greece, Olympia, Mythology, Gods, Yorùbá, Orishas, Orun, Polytheism

INTRODUÇÃO

Pensar globalmente constitui-se num exercício dramático de superação de diferenças, de contrastes e de confrontos (para relembrar Samuel Huntington[2]). Pensar globalmente o fenómeno religioso apresenta-se como uma exercitação de ecumenismo. No entanto, neste trabalho não se pretende olhar de cima duas civilizações, orientando o pensamento no sentido de tornar similar o que é diferente. Não apenas porque tal exercício se tornaria numa deformação das especificidades culturais, identitárias e religiosas de duas civilizações, mas também e acima de tudo, tornar-se-ia num labor intelectualmente medíocre, injusto e de pouco proveito futuro.

[2] HUNTINGTON, Samuel. *The Clash of Civilizations?* Foreign Affairs, 1993

Portanto, o que se pretende não é esmiuçar diferenças ou parecenças, casar civilizações ou religiosidades, pretende-se antes, procurar similitudes entre duas culturas geograficamente distantes, temporalmente não coincidentes, mas cujos politeísmos apresentam códigos e simbologias análogas. A análise incidirá não nas práticas rituais, mas nas concepções do divino, em particular nos grandes Deuses do Olimpo e nos Orixás mais conhecidos.

1.– A RELIGIÃO GREGA

Os gregos possuíam uma noção de religiosidade alargada, atribuindo princípio de vida e energia a tudo o quanto os envolvia no seu quotidiano. Essa religiosidade alargada a tudo o que existe traduziu-se num politeísmo de grande riqueza teológica. Essa religiosidade de tudo o que é vivo,

espelhou-se na criação de um corpo celestial complexo, caracterizado pela presença de Deuses antropomórficos, com virtudes e defeitos, diferindo dos Homens na força e ulteridade. Curiosamente, os deuses não habitavam um espaço celestial, antes tinham a sua morada no monte Olimpo, o mais alto monte do norte grego. Tal dado, significava uma ainda maior proximidade face ao humano, inexistindo assim um fosso feito de magnitude divina. Tal como refere Grimal[3], os gregos conceberam os deuses à sua imagem constituindo-se, esse momento, com um ponto de diferenciação face às concepções divinas anteriores, dessa forma os gregos tornaram-se pioneiros na construção estética do divino. Treze anos depois de Grimal se referir à estética das divindades gregas, Wattel[4] alude ao

[3] GRIMAL, Pierre. *A Mitologia Grega*. Mem Martins, Publicações Europa América, 1990

[4] WATTEL, Odile. *As Religiões Grega e Romana*, Colecção Saber, nº 244, Publicações Europa-América, Mem Martins, 2003

divino grego salientando a humanidade cativante das divindades, seres celestiais caminhando pelos bosques, rios, e todo o tipo de elementos naturais, povoando-os com a sua rara beleza. Do ponto de vista ritual, cada divindade era cultuada em templos próprios, onde se encontrava a sua estátua – representação material – e objectos próprios da sua identidade e culto. As celebrações de culto eram praticadas ao ar livre, momento de grande catarse simbólica, no qual os fiéis ofereciam alimentos, bebidas e sacrifícios animais.

2.– A RELIGIÃO *YORÙBÁ*

Os *yorùbás* constituem-se como uma das civilizações africanas mais fascinantes e complexas do continente africano e de maior influência na África Ocidental. Apesar do seu urbanismo datar apenas de 1000 d.C., a

tradição religiosa parece remontar a tempos difíceis de identificar, sendo por isso comum afirmar-se que a religião dos Orixás (do *yorùbá Òrìşà*) é a mais antiga forma de fé da humanidade. Seja como for, tais afirmações requerem o devido cuidado, impossíveis que são de se confirmarem.

A religiosidade *Yorùbá*, contudo, é extremamente conhecida, estudada e, contrariamente ao sistema religioso dos gregos, ainda hoje praticada sob diversas formas, formas essas que variam consoante a abordagem geográfica, isto é, consoante se estuda a prática religiosa *Yorùbá* no seu contexto original ou nas Diásporas.

Sinteticamente, a religião *Yorùbá* caracteriza-se por um monoteísmo complexo, em que um deus-supremo habita sobre todos os demais deuses, chamado *Olódùmaré* (entre outros nomes) mas que devido à impossibilidade de ser alcançado se faz representar na terra (chamada *ilú-àiyé*) por um panteão de deuses-menores, os Orixás. Estes Orixás constituemse como ancestrais divinizados que reinam sobre os mais variados elementos naturais e quotidianos, e são alvo de culto individualizado em variadas cidades da *Yorùbálândia*. Do ponto de vista ritualístico, o culto aos Orixás é feito em lugares consagrados na natureza, nos templos específicos e por intermédio de grandes celebrações públicas, através de oferendas diversas como sacrifícios animais, alimentos, bebidas e objectos específicos do culto da divindade, acompanhados pelos tambores sagrados e cânticos louvativos.

3.– OS DEUSES HELÉNICOS

PARA O presente trabalho serão usados os deuses helénicos mais conhecidos e que habitam o Olimpo, sendo eles: Zeus, Hera, Poseídon, Hades, Atena, Apolo, Ártemis, Afrodite, Ares, Hefesto, Hermes, Dionísio e Héracles.

3.1 ZEUS – deus dos deuses

Zeus (Ζεὺς, em grego) é o rei dos deuses, reinando sobre todos no Olimpo, e representa-se na natureza pelo trovão no céu. A águia, o relâmpago, o carvalho e o touro, constituem-se como ícones da identidade mítica de Zeus. Aliás, Zeus era considerado uma divindade de profunda simbologia meteorológica, com os seus raios, chuvas e tempestades. Mais tarde viria a

ser associado à justiça e à lei. A arte helénica representou largamente Zeus, embora a mais famosa e que é hoje uma das sete maravilhas do mundo antigo, ficasse em Olímpia. As homenagens a Zeus atingiam o pique com os Jogos Olímpicos.

A iconografia de Zeus é complexa. O "amontoador de nuvens", como era conhecido, possui traços derivados das culturas do antigo Médio Oriente, como o facto de possuir ceptro. Zeus era frequentemente representado pelos artistas gregos nua das seguintes poses: levantado, inclinando-se para a frente, com um raio em sua mão direita, erguida, ou sentado, em pose imperial.

humanos mostrando apenas os olhos e marcava os seus lugares de eleição, os quais protegia, com uma pena de pavão. Héracles destruiu os seus sete templos e, antes de terminar sua vida mortal, aprisionou-a num jarro de barro que entregou a Zeus, tornando-se deus no Olimpo. A conflitualidade de Hera expressava-se particularmente face a Afrodite, com quem disputava o destaque em beleza. Protectora do casamento e das mulheres casadas, a quem estas recorriam constantemente.

3.3 POSÍDON – o grande senhor dos mares

Posídon (*Ποσειδῶν*, também conhecido por Poseidon) é o grande deus dos mares, embora também fosse o deus dos terramotos e dos cavalos. A iconografia de *Posídon* é também ela uma das mais universalistas – o tridente e o golfinho. Na *Ilíada*, *Posídon* surge como o deus supremo dos

mares, comandando não apenas as ondas, correntes e marés, mas também as tempestades marinhas e costeiras, provocando desmoronamentos costeiros com o seu tridente. *Posídon* é ainda o senhor da ilha de Atlântida e muito querido dos pescadores e navegadores. *Posídon* possuía um palácio esplendoroso no fundo do mar e foi este deus quem deu o primeiro cavalo ao homem.

3.4 HADES – o mundo dos mortos também tem dono

Hades (*Άδης*) significa tanto o deus que o governo quanto o reino que é governado. Hades é o reino e o senhor das profundezas e da riqueza dos mortos. Para além da sua regência dos subterrâneos, Hades é também conhecido por ter raptado Perséfone filha de Deméter e por ter tido apenas uma filha, Macária, contrariamente à tradição mitológica dos seus irmãos,

Zeus e Posídon. Hades é também conhecido como hospitaleiro, por ter sempre mas um lugar para uma alma no seu reino. Isto não significa que Hades seja um deus da morte, antes ele é o deus do *post-mortem*, do reino das almas. Chamavam-lhe ainda Pluto, o deus da riqueza, dos metais preciosos ocultos no interior da Terra. Era o senhor dos infernos, a cuja porta era guardada pelo cão Cérbero. Tinha um capacete ou elmo, que tornava invisível todos os que o usavam.

3.5 ATENA – o governo da sabedoria e de Atenas

Atena (Αθηνά) é a popular deusa da sabedoria, do ofício, da inteligência e da guerra justa. A sua iconografia gravita em torno de um escudo de guerra, da oliveira e da coruja. Reza o mito que era unicamente filha de Zeus, não tendo sido gerada por nenhuma mulher, brotando adulta da

cabeça de Zeus, trajando uma armadura. Inventou o freio dos cavalos e domou-os para o uso dos homens. Atena era a deusa protectora da vida citadina, da civilização, do artesanato e da agricultura. Atena é a grande deusa da cidade de Atenas, em sua homenagem, e representa-se na oliveira debaixo da qual ouvia os segredos do vento e na coruja, a ave que lhe era consagrada.

3.6 APOLO – as artes e a beleza

Apolo (*Ἀπόλλων*) filho de Zeus e Leto, e irmão gémeo de Ártemis, apresenta-se como um dos mais multifacetados deuses do Olimpo. Apolo tange a sua lira de ouro embalando todo o Olimpo, sendo ainda a grande figura da poesia grega. Deus do arco de prata, possuía poderes curativos que partilhava com os homens. Deus da luz solar, da verdade, da profecia,

das artes diversas, da pastorícia, da medicina e da beleza. Nasceu na ilha de Delfos, na qual é patrono do oráculo local. Apolo era ainda o protector dos rapazes em mudança para a idade adulta.

3.7 ÁRTEMIS – a protectora da juventude

Ártemis (*Ἄρτεμις*) é na sua origem uma deusa ligada à vida selvagem e à caça. Durante os períodos Arcaico e Clássico, era considerada filha de Zeus e de Leto, irmã gémea de Apolo. Ártemis era também chamada de Címtia, de acordo com o nome do lugar em que nascera, o monte de Cinto, em Delos. Protectora dos animais jovens e da juventude, era uma das três principais sacerdotisas do Olimpo.

3.8 AFRODITE – a expressão da sexualidade

Afrodite (*Αφροδίτη*) era a grande deusa da beleza e do amor. Embora originário do Chipre, o seu culto estendeu-se a Esparta, Corinto e Atenas. Afrodite seduziu todos os deuses e homens. Simbolizada pelo cisne, era filha de Zeus e de Díone.

3.9 ARES – deus da revolução

Ares (*Ἄρης*), filho de Zeus e Hera, é o deus da guerra selvagem, da carnificina, do sangue das batalhas. Ares fugia do Olimpo sempre que lhe eram impostas normas, encabeçando sempre os exércitos humanos em revoluções. Sem morada fixa, Ares vagueava acompanhado de um cão, símbolo da fidelidade, e abutre, símbolo da sua atenção perante aqueles que caíam, para deles extrair ideias e força para continuar a viver.

3.8 AFRODITE – a expressão da sexualidade

Afrodite (*Αφροδίτη*) era a grande deusa da beleza e do amor. Embora originário do Chipre, o seu culto estendeu-se a Esparta, Corinto e Atenas. Afrodite seduziu todos os deuses e homens. Simbolizada pelo cisne, era filha de Zeus e de Díone.

3.9 ARES – deus da revolução

Ares (*Ἄρης*), filho de Zeus e Hera, é o deus da guerra selvagem, da carnificina, do sangue das batalhas. Ares fugia do Olimpo sempre que lhe eram impostas normas, encabeçando sempre os exércitos humanos em revoluções. Sem morada fixa, Ares vagueava acompanhado de um cão, símbolo da fidelidade, e abutre, símbolo da sua atenção perante aqueles que caíam, para deles extrair ideias e força para continuar a viver.

3.10 HEFESTO – deus do fogo

Hefesto (*Ήφαιστος*) filho de Hera e Zeus era o deus do fogo e da metalurgia, sendo chamado por isso de "ferreiro dos deuses" ou "ferreiro divino". Hefesto era feio e coxo, mas um excelente artificie, tendo ainda ensinado os deuses a manobrarem as suas espadas.

Dormia nos vulcões cujas erupções eram motivadas pelas iras de Hefesto.

3.11 HERMES – o mensageiro

Hermes era o grande mensageiro dos deuses. Filho de Zeus e de Maia, Hermes foi primeiramente cultuado como deus dos pastores e protector dos rebanhos, dos cavalos e animais selvagens. Mais tarde tornou-se deus

dos viajantes, e em sua homenagem foram erguidas estátuas à beira das estradas (hermas). Posteriormente, Hermes tornou-se deus do comércio e dos ladrões, inventando a balança para proteger compradores e vendedores. Hermes era ainda quem guiava as almas dos heróis ou pessoas importantes até o rio Estige, lugar que ligava o reino dos vivos com o reino dos mortos. Também considerado deus da eloquência e patrono dos desportistas, é representado como um jovem de belo rosto vestindo uma túnica curta. Na cabeça tem um capacete com asas, calça sandálias aladas e traz na mão seu principal símbolo, o caduceu.

3.12 DIONÍSIO – deus do vinho e do prazer

Dionísio (*Διώνυσος*) era o deus grego do vinho, do lazer e do prazer. Filho de Zeus e da princesa Semele, foi o único deus filho de uma mortal. É

considerado também o deus protector do teatro, e em sua honra faziam-se ditirambos na Grécia Antiga e festas dionisíacas.

3.13 HÉRACLES – o grande herói

Héracles era filho de Zeus e Alcmena e tornou-se o mais famoso herói de toda a mitologia, símbolo das lutas do homem contra o poder da natureza. Símbolo de força, Héracles levou toda a vida como uma grande epopeia, sempre entre batalhas. A primeira travou-a com oito meses de idade, estrangulando duas serpentes enviadas por Hera para o matarem. Morreu incendiando-se a si mesmo, por traição de Dejanira.

4.– OS DEUSES YORÙBÁS

PARA O presente trabalho serão usados os deuses *Yorùbás* mais populares e de maior dispersão mundial, sendo eles: Exú, Ogun, Oxóssi, Ossain, Irokô, Omolu, Oxumarê, Nanã, Oxum, Logun-Edé, Yemanjá, Oyá, Xangô, Ibeji, Orunmilá e Obatalá.

4.1 - EXÚ – o mensageiro e senhor dos caminhos

Exú (*Èşù*) é aquilo que não tem princípio nem fim, a criação, a guarda de casas, templos, cidades e pessoas. Por isso ele é assentado na porta da porta desses lugares, sendo o primeiro a ser venerado e servido. Exú transita entre os mundos, ele está na terra onde vivemos (aiyê), no Orun, a morada dos Orixás (*Àwon Òrìşà*), no vácuo das almas, por isso ele é o

mensageiro. Ele fala todas as línguas, por isso ele traduz a linguagem dos Homens para os Orixás. Exú simboliza o caos inicial que procede a criação. É o *big-bang*. O seu nome significa "esfera", simbolizando não o movimento, de que ele é patrono, mas também as múltiplas voltas e caminhos. Por ter um temperamento complexo é também conhecido como o mais humano dos Orixás, motivo pelo qual no Brasil é chamado de "compadre". Tem uma fisionomia peculiar uma vez que o seu crânio tem o formato de uma lâmina, apesar da sua longa trança tender a esconder tal aspecto.

4.2- OGUN – o senhor do ferro

Ogun (*Ògún*) é o senhor do ferro, dos caminhos, da guerra e da caça. *Ògún* é filho de *Tabùtú* e *Óróninnà* e segundo a lenda é originário de *Ilê-*

Ifé, a cidade-santa, e encerra a ligação entre caça, agricultura e guerra, uma vez que é o patrono do ferro, elemento vital nas três actividades. O seu culto é originário de Irê (*Ìré*) de onde se espalhou por todo o espaço *Yorùbá*. Ogun é a força indomável que supera obstáculos, que liberta amarras e cria a independência. Ele é constituído, em África, por sete partes - *Ògún méjeje lóòde Ìré* - as setes aldeias em torno da cidade de *Irê*. Ogun é também chamado de *àsiwàju*, no sentido em que é o pioneiro, o desbravador de todos os caminhos do aiyê. Diz-se que ele abriu todos os caminhos existentes quando Obatalá não conseguiu. Por tão importante feito Ogun recebeu dois títulos em *Ifé* - *Ọmọ Ọṣin* (pessoa importante na cidade) e *Ọṣin Imolé* (importante entre os deuses). Ogun é o patrono da metalurgia, da tecnologia e da inovação, protector de militares, ferreiros e agricultores.

4.3- OXÓSSI – o senhor da caça

Oxóssi (*Ọdẹ Ọ̀ṣóòsì*) é o deus da caça e dos animais, apenas permitindo que se mate o que seja para comer. Oxóssi é um Orixá que habita as matas e florestas densas, entre os pássaros e o sussurro das árvores, mas que nunca virou as costas à procura de alimento para a sua aldeia. Um homem comum que por seus feitos na procura de aprovisionamento para os seus vizinhos se tornou Orixá. Oxóssi realiza as suas tarefas de forma serena mas determinada, sendo menos impulsivo e obstinado que Ogun. Oxóssi é o protector da cidade de Ketú.

4.4- OSSAÎN – o poder das folhas

Ossaîn (*Òsónyìn*) é um Orixá originário de *Ìràó* (Iraô) e segunda a tradição de *Ilê-Ifé* não fazia parte dos companheiros de *Òduduwà*. Osanyin é um Orixá profundamente importante uma vez que é patrono das folhas, dos seus segredos e preparos, razão pela qual é o Orixá da ecologia e da preservação natural. Habita as florestas acompanhado de Aroni.

4.5- IROKÔ – a árvore-Orixá

Irokô (*Ìrokó*) grande divindade *Yorùbá* e Fon, tendo sido o primeiro elemento vivo existente no aiyê e cujas raízes tocam o Orun. Ainda hoje a árvore *Chlorophora Excelsa* é conhecida por Iroko. Um mito de Irokô diz que foi a única árvore que não morreu aquando de uma terrível seca que assolou o planeta, por causa de uma briga entre o céu e a terra, uma vez

que as raízes de Irokô estão profundamente enterradas na terra mas ao mesmo tempo os seus galhos e folhas tocam os céus.

4.6- OMOLU – o senhor da doença e da cura

Omolu (*Ọmọlú* ou *Ọbàlúwàiyé*) é um deus de tremenda importância e tradição, em particular nos territórios *Yorùbá* e *Fon*. Os nomes, Obaluaiyê, Omolú e *Sakpatá*, derivam todos de *Sànpònná*, nome ligado ao calor do sol, elemento segundo deste Orixá, que recebe por isso o cognome de *Bàbá Ìgboná*. Na diáspora, *Sànpònná* é um nome que não deve ser repetido, devido ao poder deste Orixá e ao enorme respeito em torno da sua simbologia. Ele não é apenas o senhor da terra e do sol, ele é o patrono dos mortos e senhor da varíola e doenças contagiosas, que sempre afectaram o povo *Yorùbá*. O homem nasce, cresce, desenvolve-se, torna-

se forte diante do mundo, mas continua frágil diante de Omolú, que pode devorá-lo a qualquer momento, pois *Obàlúwàiyé* é a terra, que vai consumir o corpo do homem por ocasião da sua morte.

4.7- OXUMARÊ – a cobra arco-íris

Oxumarê (*Òşùmàrè*) é o único deus que traz no nome o sufixo Màrè, ligado directamente a *Olódùmàrè*, o deus-supremo e que significa "aquele que sempre é". Ele é o senhor de todos os movimentos, da permanente actividade, da circulação do aiyê, a terra. É a dinâmica da existência, porque ele é a unidade do planeta, é a chuva que alimenta a terra, a sucessão do dia à noite, das estações do ano. Ele vem do Orun visitar-nos através do arco-íris, simbologia da sua ligação entre os dois planos da existência. Oxumarê é um Orixá de origem Mahí, sendo por isso um Vodu

Fon, onde é conhecido por Dan. Dahomé, aliás, vem de Dan ho mé, "a morada da cobra", animal que simboliza Oxumarê.

4.8- NANÃ – a mais velha senhora

Nanã (Nàná) é a grande anciã. Senhora do portal da morte e da origem das águas (lamas), cujo culto é anterior à Idade do Ferro, sendo por isso uma das mais velhas divindades africanas. É protectora dos idosos e dos enfermos, e é originária de *Dassa-Zoumé*, embora o seu culto atinja um vasto território, quase sem igual, indo a leste além do Níger até á região Tapá, a oeste além do rio Volta, até nordeste para além dos Ashanti, na região Guang.

Nanã sintetiza em si morte, fecundidade e riqueza. Nascimento, meio e fim. Nanã domina o desconhecido maior, a morte, origem de todos os sentimentos religiosos.

4.9- OXUM – a senhora da riqueza e do rio Oxum

Oxum (*Ọ̀ṣun*) é a divindade dos rios, das águas claras e cristalinas, das cachoeiras, do amor e da fertilidade. Oxum é dotada de uma enorme beleza física, de uma sensualidade e de um brilho magníficos. Oxum é a beleza feminina passiva, a candura, é a gravidez e a mestruação, a vida feminina na sua pureza e serenidade. A sua beleza não está independente da sua vaidade. Diz-se que Oxum venceu uma guerra sem sair do espelho, tanto tempo ficou o seu inimigo à espera que ela se produzisse. Oxum

habita o rio com o seu nome, em Ijexá, local onde todos os anos centenas de mulheres recorrem para procurarem a fertilidade de que Oxum é portadora e foi uma das esposas de Xangô.

4.10- LOGUN-EDÉ – o deus-filho

Logun-Edé (*Ològúnede*) é um dos mais belos e jovens deuses *Yorùbá*. Filho de Oxum e Oxóssi (ou *Erinlé*, consoante a tradição) é simultaneamente caçador e pescador, fundindo os fundamentos da mata e das águas, dos seus pais, representando a tríade pai-mãe-filho. É, algumas vezes, representado como andrógeno, a pureza ausente de sexo. Também se apelida *Lògúnede* de bissexual interpretando de forma errada a simbologia de seis meses masculino seis meses feminino que se refere à estadia nas

matas e nas águas. Diz-se que com *Yèwá* formariam o casal perfeito, a beleza pura e perfeita.

4.11- YEMANJÁ – a deusa global

Yemanjá (*Yèmọnjá*) é a divindade mais popular do panteão *Yorùbá*, cultuada por todo o mundo, embora de forma bastante desorganizada de desestruturada na maioria dos lugares. O seu nome deriva da expressão "*Yèyé ọmọn ẹjá*", "mãe cujos filhos são peixes". Yemanjá é uma divindade da nação *Ẹgbá*, uma nação *Yorùbá* localizada entre *Ifé* e Ibadan, onde fica o rio *Yèmọnjá*, o que significa que Yemanjá originalmente não era uma divindade dos mares, mas do rio, motivo pelo qual também é chamada de Orixá-Odó.

4.12- OYÁ – a deusa dos ventos

Oyá (*Òyá- Yàsán*) é a divindade do rio Oyá, o Níger, na Nigéria. O seu nome *Yàsán*, deriva de "*ìyá mésàn òrun*", "mãe dos nove *òrun*". Trata-se de uma divindade dos ventos, tempestades, raios e da morte. É ela que encaminha os espíritos na sua passagem e comanda o axêxê, o ritual fúnebre. Diz-se que aprendeu com Xangô controlo do fogo e que por isso solta-o da boca quando está em batalha. *Oyá* advém de "odo ya", isto é, "rio que rasga" o rio que tem múltiplos afluentes rasgando as cidades e vilas. Ela tem em si os elementos contraditórios – fogo e água (*omì* e *ìnan*), motivo pelo qual se representa expressivamente numa tempestade: a chuva intensa e o raio queimando tudo. Foi esposa de Xangô.

4.13- XANGÔ – o senhor do trovão

Xangô (Şàngó) é o deus do fogo e da justiça, senhor da pedreira, quarto aláàfin de Òyó e terá vivido por volta de 1450 d.C., segundo o calendário ocidental e teria também o nome de Olùfirán. Era filho de Oránmíyàn com Tòròsì e irmão mais novo de Dàdá Bàáyànì Àjakà. Teria sido o mais poderoso de todos os imperadores, Aláàfin, durante o seu reinado de de catorze anos. Olùfirán suicidou-se na colina de Obá Kósó. Xangô é o deus do fogo, do trovão e da justiça, usando um machado chamado Oxé, possuindo dois gumes, mostrando que Xangô corta para os dois lados, que é um rei justo. Foi casado com Oyá, Oxum e Obá.

4.14- IBEJI – perante as crianças também se curva

Ibeji (*Ìbejì* ou *Ìgbejì*) é a divindade- criança dos *Yorùbá* e recebe o nome de *Hoho* entre os *Fon*. Trata-se de uma divindade dupla, dois gémeos, masculino e feminino. *Taiwo* para o primeiro gémeo e *Kehinde* para o segundo. As crianças no território *Yorùbá* são consideradas a maior riqueza, pois são a certeza da continuidade. *Ìbejì* é o princípio da dualidade mas uma dualidade de início, início de nascentes, germinar de plantas, etc. É a brincadeira e a alegria. *Ìbejì* é tudo o que existe de bom, belo e puro. Diz o mito que eram filhos de Oyá.

4.15- ORUNMILÁ – o deus-oráculo

Orunmilá (*Ọrúnmìlà*) ou *Ifá* é a divindade da profecia e a adivinhação. Orunmilá é também chamado de eliri ipin, isto é "testemunha da criação", por ter estado com Olodumaré no momento da criação da existência e com Obatalá na criação do mundo.

4.16- OBATALÁ – o rei dos deuses

Obatalá (*Ọbatálá*) é o deus maior, rei de todos os outros, senhor da cor branca, da criação do mundo. É chamado também de Orixanlá, isto é, Orixá maior. Senhor da calma, da paz, da dignidade, simbolizado pelo cajado e pela pomba branca, Obatalá divide-se em Oxalufã e Oxaguiã, pai

e filho, velho e jovem. Obatalá é o grande senhor do mundo, da vida, da criação, da existência.

5.- OS DEUSES EM DIÁLOGO

APÓS serem apresentados, de forma mais ou menos sucinta alguns dos mais significativos deuses dos panteões helénico e *yorùbá*, cabe agora colocar em diálogo as duas realidades politeístas, procurando então a concordância ou a distância entre ambas as realidades, embora o sincretismo religioso aqui tenha mais de hermenêutica do que colagem.

É inegável que existe uma consonância entre os universos religiosos no que concerne a uma certa hierarquização das divindades, embora muito

mais clara na visão grega do que na africana, que coloca Zeus e Obatalá no topo da pirâmide, como deuses criadores da existência e reis dos demais. Na própria iconografia dos deuses surge a partilha do ceptro como elemento de poder e de majestade. Embora o cajado de Obatalá (o apaxorô) tenha uma simbologia também ligada ao caminhar de um velho, a verdade é que o ícone tem sempre um valor de grandiosidade, poder e estatuto. Outro aspecto ainda parece aproximar estas duas divindades – o elemento animal. A águia para Zeus e a pomba para Obatalá, representam sempre o voo e as alturas, a deslocação pelo ar (elemento poderoso de Obatalá), o percorrer de longas distâncias e a visão aérea do planeta. Todavia, Zeus é um deus muito mais meteorológico do que Obatalá, sendo que no aspecto de representação através do trovão no céu, Zeus apareceria muito mais próximo de Xangô, ele sim senhor do trovão e do

raio como castigo em batalha. Ainda com Xangô, Zeus partilha os domínios da justiça e da lei, valores humanos e de ordem social, que Xangô encarna ao ter sido o quarto rei de Oyó.

No capítulo do elemento «morte», é possível encontrar nós que se atam ligando Hades e Omolú, embora a ligação seja mais ténue do que os fossos de separação. Em primeiro lugar importa compreender que o conceito de «Inferno» não existe na concepção religiosa *yorùbá*. A morada dos mortos é o Orun, um plano de existência igual ao terreno onde habitam as almas e as divindades. Apesar dessa diferença, facto é que tanto Hades quanto Omolú representam o imenso poder do elemento «terra», o que está no seu interior, a essência e o poder que lhe são próprios. Contudo, do ponto

de vista físico, Omolú aparece muito mais aproximado a Hefesto, o deus grego feio e coxo, uma vez que Omolú surge com um capacete de palha que lhe cobre todo o tronco, escondendo assim as chagas do seu rosto.

Já no campo das divindades femininas é interessante comparar Hera com Oxum. Ambas as divindades partilham o domínio da beleza, ambas são ciumentas e vingativas. Hera perseguia as amantes de Zeus e tinha conflitos particulares com Afrodite. Já Oxum, convenceu Obá a cortar a própria orelha e dá-la a comer a Xangô, numa sopa. Outro elemento que as identifica é a opção simbólica pelas aves. Se Hera se faz representar pelo pavão, Oxum faz-se representar pelos pássaros, símbolos das divindades femininas e dos poderes ocultos.

Afrodite, por seu turno, poderá (para o presente trabalho) ser comparada a Oyá-Yàsán. Excluindo os elementos naturais de Oyá, como sejam os ventos e as tempestades, esta divindade africana apresenta o mesmo fulgor sexual que Afrodite, seduzindo também ela todos os Orixás. Contudo, do ponto de vista iconográfico, Oyá mescla-se com Atena, partilhando com esta o escudo e o domínio dos cavalos. Para quem considere tal facto menos óbvio, basta lembrar que Oyá empunha sempre o Erukerê, o rabo-de-cavalo que usa para domar os espíritos. Além de que Atena ouvia os segredos contados pelo vento, elemento natural do domínio de Oyá. Curioso ainda de notar que Atena governa a sabedoria, a inteligência e a guerra justa, predicados atribuídos, na mitologia yorubana, a Obatalá, e no caso da guerra justa, em particular a Oxaguiã, a face jovem do deus maior entre os deuses.

Posídon, o grande deus dos mares, pode, na mitologia moderna *Yorùbá*, ser sincretizado com Yemanjá, embora seja muito mais recorrente fazer a associação de Yemanjá às sereias do mar e, nesse aspecto, caberia a Olokun, mãe de Yemanjá, que reside no fundo do mar, o papel de sincretismo com *Posídon*. Contudo, uma vez que Olokun não é apresentada neste trabalho por não ser uma das divindades mais universalidades do panteão yorubano, cabe a Yemanjá o papel de concordância com *Posídon*, sabendo que a mitologia moderna desta divindade tendeu a atribuir-lhe um palácio de cristal no fundo do mar, um retrato claramente influenciado pela mitologia grega.

Regressando ao campo das divindades masculinas, vale a pena também espreitar o deus Apolo, um dos mais populares deuses gregos. Apolo tem a particularidade de congregar uma sério de atributos que na mitologia *yorùbá* estão dispersos entre várias divindades. Ele possui um arco de prata, elemento material partilhável com Oxóssi, deus da caça para os *yorùbá*. Ao mesmo tempo tem o conhecimento da cura, princípio que é domínio de Omolú e particularmente de Ossaîn, o curandeiro através das folhas. Apolo é ainda senhor do oráculo, elemento que o liga determinantemente a Orunmilá, a divindade yorubana da adivinhação e do oráculo *Ifá*.

Já Ares é de fácil associação a Ogun. Ambos os deuses governam a guerra pura e selvática, sanguinária, encabeçam exércitos e batalham nos campos das revoluções. Se Ares vagueava sem morada fixa, Ogun vagueou conquistando várias cidades para seu domínio, colocando depois no trono militares da sua confiança. Ogun, porém, associa-se também a Hefesto, governando como este o princípio da metalurgia e do domínio da arte da espada, sendo também chamado de "ferreiro dos deuses". Hefesto, por seu turno, ao exercer o domínio do fogo, aproxima-se a Xangô, senhor da justiça e do fogo.

Hermes, o mensageiro, como facilmente se constata, por sua natureza comunicante, associa-se imediatamente a Exú, divindade yorubana da

comunicação e grande mensageiro entre o mundo terreno e o plano das divindades. Ademais, ao ser protector do comércio e dos ladrões e tendo inventado a balança, Hermes mantém grande proximidade com Exú, também ele senhor dos mercados e das transacções. Hermes usa ainda um capacete com asas e sandálias aladas, elementos materiais que lhe permitem a deslocação a grandes distâncias numa velocidade incontrolável. Nesse aspecto permanece ligado a Exú, que usa um porrete (opá-ogó) encantado que lhe permite realizar as mesmas tarefas de comunicação rápida e eficaz. Hermes era ainda quem guiava as almas, e nesse aspecto aparece muito mais próximo a Oyá, divindade que usando o erukerê encaminha as almas ao seu destino final.

Quanto a Héracles só é possível associá-lo a Ogun, tenuemente, sabendo que ambos foram grandes guerreiros sempre em confrontos e batalhas, libertando povos oprimidos.

Finalmente, Ártemis, deusa da vida selvagem, da caça e da juventude, seria associada a Logun-Edé, divindade masculina do panteão yorubana, mas que se expressa na vida selvagem e na caça (tal como o pai Oxóssi) e na juventude, sendo que Logun-Edé é com Yewá e os Ibeji um dos deuses mais jovens deste universo religioso africano.

CONCLUSÃO

Casar dois universos religiosos sem qualquer relação cultural, geográfica ou teológica, traduz-se num exercício hermenêutico complexo, que obriga a atar nós que dificilmente de outro modo estariam juntos. Por essa razão se justifica que divindades como Dionísio, Nanã, Irokô e Oxumarê, não tenham encontrado correspondência aceitável, sem que com isso se desestrutura-se o núcleo identificador da divindade e que tal exercício ganhasse ares de uso rebuscado de representações mitológicas.

Todavia, o trabalho não se revelou infrutífero, muito pelo contrário. Foi possível, graças a este exercício de colocar dois mundos em diálogo, encontrar lógicas e estruturas similares, como a recorrência aos elementos

naturais como parte integrante da singularidade do divino (fogo, a água, vento, etc.), exercício clássico de explicação dos fenómenos meteorológicos, a prevalência de princípios de ordem estética em que a beleza é o valor mais prevalecente, de guerra e conflitualidade, e claro a humanização dos deuses.

Importa, precisamente na conclusão, ressalvar que daí não se deve decalcar interpretações primárias de fabricação mítica partilhada. A exegese deste trabalho não se transforma num ecumenismo religioso. Para todos os efeitos Obatalá permanecerá sempre como Obatalá, Zeus será sempre Zeus, Hermes é Hermes, Exú é Exú. As semelhanças resultam de estruturas universais usadas para a explicação dos fenómenos e para a

caracterização do divino. A própria semelhança ritual – com as celebrações públicas e as oferendas alimentares e de sangue – devem ser entendidas nessa lógica de grandes estruturas religiosas transversais às religiões pré-clássicas, clássicas e tradicionais.

Bibliografia

BURKERT, W. *Greek religion*. Cambridge: Harvard University Press, 1985

GRIMAL, Pierre. *A Mitologia Grega*. Mem Martins, Publicações Europa América, 1990

HUNTINGTON, Samuel. *The Clash of Civilizations?* Foreign Affairs, 1993

KERÉNYI, K. Apollon. *The gods of the Greeks*. Londres, Nova York: Thames & Hudson, 1951

VERGER, Pierre Fatumbi. *Orixás*. Salvador: Corrupio. 6ª edição, 2002

WATTEL, Odile. *As Religiões Grega e Romana*, Colecção Saber, nº 244, Publicações Europa- América, Mem Martins, 2003

Ìgbà Ábídí

África e Diáspora: Política, Cultura, Religião Associação Portuguesa de Cultura Afro-Brasileira

ISSN 1647-5828

Email: igbaabidi@gmail.com

Ìgbà Ábídí

Africa and Diaspora: Politics, Culture, Religion Portuguese Association for Afro-Brazilian Culture

ISSN 1647-5828

Email: igbaabidi@gmail.com

ORÁCULOS: A IMPORTANTE GEOMANCIA

Carlinhos Lima



31/07/2011

A importante Geomancia Árabe, ciência mântica que deu origem ao referido oráculo que conhecemos hoje nas religiões afros o sagrado Ifá! É certo que após tomar conhecimento da existência da Geomância Árabe, Napoleão passou a estudá-la profundamente, tornando-se, mais tarde um geomanta, consultando regularmente aquele oráculo. No entanto a rotulação de "hierofantes" dada aos sacerdotes de *Ifá* é um engano, na verdade os hierofantes eram sacerdotes de Ceres, deidade grega cultuada em templo erguido em sua honra na antiga cidade grega de Ática, nenhuma relação com Ifá e seus sacerdotes.

Também a semana nagô, composta de quatro dias, não pode ser considerada como um calendário, tendo em vista que um calendário, de qualquer origem, é uma forma bastante complexa de contagem de tempo, onde deverão constar, devidamente ordenados e numerados, dias,

semanas, meses, anos, fases da lua, horas das marés e outros fatos cronológicos.

E o sistema de *Ifá* não é de base 4 e sim um sistema binário onde existem apenas dois tipos de sinais (simples e duplos). A inexistência de sinais triplos e quádruplos deixa claro que não tem, como base, o 4.

Geomancia é um método divinatório, a "mancia das areias". Sua origem remonta a origem dos tempos onde o homem observava a estrelas em busca de respostas. Historicamente o oráculo foi desenvolvido pelas árabes e africanos. Na África são usados búzios e obis, enquanto os países árabes se utilizam da própria areia para obter a intuição da resposta.

Segundo Panisha, podemos defini-la como "a Arte Divinatória em que a resposta a uma pergunta formulada vem através do subconsciente segundo regras especiais".

Segundo Don Néroman, a Geomancia seria a Arte Divinatória na qual uma pergunta formulada torna-se uma interrogação feita pelo subconsciente aos Planetas Astrológicos, vindo a resposta através do inconsciente, além de ser a única forma válida de Astrologia Horária, episódica.

Segundo importantes autores do ocultismo ocidental, entre eles Aleister Crowley, Israel Regardie, Melita Denning, Os borne Phillips e diversos outros, a Geomancia é a Arte Divinatória na qual uma pergunta formulada interroga Inteligências Geomânticas (em algumas correntes, submissas a

Planetas Astrológicos), que respondem à mesma através do nosso subconsciente.

Segundo praticantes modernos, menos ligados a organizações e dogmas, a Geomancia é a Arte Divinatória na qual uma pergunta formulada interroga elementais da Terra (Gnomos), que respondem à mesma por intermédio de nosso subconsciente.

Segundo os praticantes de Cultos Afro, a Geomancia, tratada como "Culto de Ifá" e "Fundamentos de *Ifá*", uma pergunta formulada torna-se uma interrogação às Entidades ligadas à prática realizada, que então utiliza-se de nosso subconsciente para respondê-la.

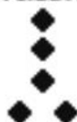
Geomancia é a Arte Divinatória que, fazendo uso de uma estrutura egregórica pré-estabelecida, aonde encontram-se todos os parâmetros fixos e variáveis utilizadas em sua prática, uma vez formulada uma pergunta por alguém que conheça, compreenda e aceite sua estrutura e ditames, a mesma torna-se uma interrogação a Inteligências não-humanas, ligadas a energias Planetárias e Elementais, que enviam a resposta ao subconsciente do Geomancista, que só então obterá a resposta decifrada por um método mântico submetido à "lei das sincronicidades" (ver obras de Carl Gustav Jung), mas verificável racional e sequencialmente.

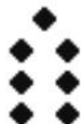
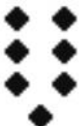
Além disso, podemos dizer que a Geomancia é a Arte Divinatória que consiste em formar as assim chamadas Figuras Geomânticas e de as situar nas 12 Casas Geomânticas, semelhantes às 12 Casas Astrológicas. Como

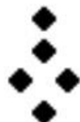
há 15 Figuras para 12 Casas, as 3 Figuras restantes formam o chamado Tribunal Geomântico, composto de 2 Testemunhas, e de 1 juiz.

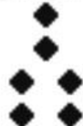
Sinais Geomânticos

Figura	Nome em Latim	Nome em Português	Significado
	Popullus	O Povo	Banalidade, pessoas, fofoca, influência de pessoas externas, ...

Via 	Via	O Caminho	Destino, indecisão, situação sem escolhas, ...
	Caput Draconis	A Cabeça do Dragão	A Boa Orientação, bom conselho, bons contatos, boa dica, ...
	Cauda Draconis	A Cauda do Dragão	A Má Orientação, mau conselho, más companhias, engano, ...

Laetitia 	Laetitia	A Alegria	A Satisfação, coisas boas, alegria, ...
Tristitia 	Tristitia	A Tristeza	A Insatisfação, coisas ruins, tristeza, ...
Puella 	Puella	A Menina	Coisas fáceis, menina, situação de simples resolução, ...

	Puer	O Menino	A Dificuldade, menino, situação complicada, ...
	Albus	O Branco	A Aceitação, paz, tranquilidade, ...
	Rubeus	O Vermelho	A Revolta, briga, guerra, stress, confusão ...

	Fortuna Major	Fortuna Maior	Muita Sorte, crescimento espiritual, ...
	Fortuna Minor	Fortuna Menor	Pouca Sorte, crescimento material, ...
	Acquisitio	O Ganho	O Lucro, ganho, vantagem, ...

	Amissio	A Perda	O Prejuizo, perda, queda, ...
	Conjuncio	A Reunião	Caminhos Abertos, receber ajuda de pessoas, liberdade, boas possibilidades, ...
	Carcer	A Prisão	Caminhos Fechados, perda da liberdade, estar preso a um situação ou a pessoas, situação pouco favorável, ...

Fonte: Geomancia Moderna, J. R. R. Abraão

A palavra geomancia é formada por dois radicais de origem grega: Geo- terra, mantike ou mantia, divinação (arte de revelar as coisas da terra). A origem da geomancia até hoje, ainda é bem controvertida: alguns estudiosos a consideram originária da Pérsia, outros da Arábia, Tunísia, China e também, Pré-atlante.

Existem aproximadamente 65.536 combinações possíveis para a montagem de um tema geomântico.

Como nos diz Alain Le Kern:

> "... não devemos nos esquecer que tudo que é divinatório transcende ao tempo. Na verdade, deveríamos afirmar que manipula o tempo. Tornar-se, predizer e ver, na divinação é abster-se do tempo, é adentrar no tempo, é sair do cotidiano passado, presente e futuro".

Documentos referentes à geomancia, datados de aproximadamente 1.550 a.C., podem ser encontrados na Biblioteca do Cairo e em vários textos fenícios. Diversas informações também se encontram nas Bibliotecas da Turquia, onde alguns textos fazem referência ao profeta Daniel, que teria introduzido essa arte entre os semitas e alguns essênios.

Outras referências são encontradas em livros atribuídos aos Hermes, a Hermes Trimegistus e a Arquimedes. O certo é que, em todas as épocas e na quase totalidade dos lugares do planeta e em inúmeras raças, existem referências à geomancia. Conforme o local de sua implantação, adquire vários nomes: Ifá, Sikidy, Ilmal-Raml, Al-Khatt Bi-Raml, Feng-Shui, Robolion, Voodoo, Vastuvidya, Fá, Tm Tum El Hindi, etc...

A Geomancia é um meio para melhor compreensão do nosso universo pessoal. Segundo C.G.Jung, "a geomancia é a arte ideal das correspondências". Através do jogo geomântico, as dificuldades presentes poderão ser trabalhadas e conscientizadas, desequilíbrios, pontos fracos, poderão ser analisados e corrigidos, sua natureza mais íntima será entendida para que possa compreender o presente e contribuir conscientemente para moldar o futuro.

Geomancia é uma ciência, pois seu conteúdo é altamente matemático, lógico, físico, cosmológico e psíquico. É uma arte, fornecendo uma visão do presente, passado e futuro. É uma técnica natural/intuitiva, sendo seus métodos perceptivos, mediúnicos, oraculares, telepáticos, oníricos, etc., e artificial /indutiva, pois tem como base a astrologia, a hermenêutica, sendo augural, consultiva, etc.

A geomancia possui um senso divinatório, metafísico e matemático, que permite elaborar, interpretar e indicar as corretas informações para a orientação do dia a dia, quer no plano físico, emocional, mental, espiritual ou astral. Como resultado do conhecimento obtido, conscientizamos o antes desconhecido e permanecemos em alerta para o não mais misterioso porvir. É ciência e arte divinatória, sendo assim um importante método auxiliar na

ampliação de nossa consciência, fornecendo informações importantes que irão favorecer o presente e o futuro.

Sem orgulho ou deslumbramento, com segurança e amor, o geomancista procura mostrar como se deve viver no tempo e espaço presentes. Orienta as pessoas, para que elas consigam superar todas as dificuldades, e vislumbrar todas as "saídas" apresentadas no decorrer do jogo geomântico. Conhecedor de suas habilidades, temperamentos, intenções, capacidades, projetos, um novo ser poderá surgir após o jogo. Ressurgido das cinzas de um passado, consciente não mais do agora, mas do "JÁ", totalmente reequilibrado e seguro, consciente das transformações que terá que realizar dentro de si, pois possui as ferramentas necessárias para as modificações que quiser, finda está a missão do Geomancista - A compreensão de si mesmo.

Análises deste tipo, são hoje em dia também empregadas por empresas, na admissão de funcionários para determinados cargos, para os quais se torna necessário conhecer mais profundamente certos aspectos dos candidatos, antes de aceitá-lo, ou reconduzi-los a outras funções. Ao serem lançados os dados zodiacais, que fazem parte do jogo, denominados por alguns de ideogramas ou arquétipos geomânticos, o consulente neles projeta seus questionamentos que necessitam ser desvendados.

Interpretando as informações decorrentes das figuras geomânticas que forem se formando, respostas ricas em detalhes, pessoas, lugares, passado, presente e futuro entre milhares de outros aspectos que envolvem a vida do consulente, serão respondidas sem quaisquer restrições.

Em momento algum o consulente verbaliza qualquer tipo de pergunta. Só o geomancista é que está autorizado a se expressar durante o jogo, que pode durar até cinco horas, dependendo da quantidade dos questionamentos do consulente. Todo um clima de misticismo conduz o jogo geomântico.

Compreender nossas atitudes, como lidar com os momentos ascendentes e descendentes de nossa vida, é o que nos informa também, a geomancia. Não devemos esquecer que o Universo e a transformação do mercúrio hermético nos fornecem luzeiros, mas, só o homem pode escolher a lanterna que irá iluminar seu caminho em busca da realização, este caminho, ele terá que percorrer só. Só homem é arquiteto do próprio destino..., os seres humanos, mediante as mudanças das atitudes interiores da mente, podem mudar os aspectos exteriores da própria vida.

Até o ano de 622, no mundo Árabe, imperava o fetichismo, o politeísmo. Em Ka'ba eram adorados mais de 360 ídolos. A superstição e crenças nos sinais da natureza eram exacerbadas, movimentos da areia soprada pelo vento, os desníveis da terra, folhas caídas ao chão, eram tidos como sinais dos Deuses.

Após 622 ocorreu, uma das maiores transformações de nossa história envolvendo grande parte do mundo civilizado. Esta revolução provocou uma unidade política e religiosa, unificando paises, povos e culturas, com suas mais diversas crenças, em torno de um homem, Maomé. Este apóstolo de Alah, inspirado pelo eleito de Deus, o anjo Gabriel, transmitiu a expressão maior dos ensinamentos de Alah, o Qur'na, O Corão, código moral, sociais, éticos, religiosos, verdadeiramente adaptados por Mahome, ao gênero de vida dos bravos "Cavalheiros do Deserto".

Forneceu Maomé através do Corão, fé em uma vida futura, piedade, humildade, alegria em dar, resignação, crença na decisão divina, ressurreição dos mortos e acima de tudo fé em um Deus misericordioso, Alah.

Antes de 622, diversos rituais esotéricos e esotéricos, eram utilizados para a montagem dos oráculos. Crenças em anjos, demônios, djinns, guardiões e gênios se faziam presentes.

As várias formas empregadas ao se lançarem pedras, areias e sementes ao solo, conduziram-nos ao mundo encantado das artes divinatórias árabes que, espalhadas pelo mundo, adotaram diversos nomes e formas, conforme o local de sua difusão, todas derivadas da geomância primitiva:

- Tum Tum;
- Fá;
- Ifá;
- Robolion;
- Sikidy;
- Alufá;
- Feng-Chui;
- Vodoo;
- Munadjdjimun;
- Muqaddimah;
- I Kha Hal Raml;
- Al Raml e
- Iml El Raml,

No ocidente denominou-se Geomância, nome derivado do grego, significando: Geo (terra), Mancia (divinação).

A geomância é uma constatação, de como o homem pode transcender o futuro através de uma análise e interpretação dos planos por ele e para ele traçados, obtidos através das figuras geomânticas.

O universo árabe da geomância nos conduz a um passado ainda mais longínquo, no qual eram efetuadas preparações espirituais, para que o oráculo pudesse ser realizado. Encantamentos, abjurações e rituais, os mais diversos, faziam parte da magia do oráculo geomântico. Eram invocadas a presença de djinns, anjos, gênios, para auxiliarem na transmissão dos fundamentos, através de encantamentos e abjurações. Os djinns, segundo Robert Albelain, são os auxiliares da transmissão oculta do

sacramento, os seus artesãos. Para DomNeroman, os djinns são muito espertos e são de uma essência superior, intermediário entre os homens e os anjos, para outros são os espíritos do deserto.

Encontramos na dança árabe das espadas, os bravos cavaleiros do deserto, lutando com suas espadas contra djinns imaginários. Os Geomancistas árabes, após Mahome, tinham sempre o cuidado de jamais associarem, anjos, djinns, gênios, etc. a Alah, nem invocarem nenhuma dessas entidades, sem que Alah o permitisse, pois o Profeta na Sura V, ayat (versículo) 92 nos diz que: *"Oh! Vós os que creis! O vinho, e jogo de azar, as Ansab e as flechas da sorte são uma abominação da obra de Satan"*.

Os geomancistas que invocavam os djinns, anjos e gênios antes de iniciarem o jogo geomântico, se baseavam nos Suras do Corão que a eles fazem referências:

> Sura XXXIII- 156- "É Ele quem exerce a benevolência para com vocês e os mesmo seus anjos, com o objetivo de fazê-los sair das trevas para a luz";
>
> LI 56 -"Eu não criei gênios e homens senão para que me adorem";
>
> XIII 25- "Não há um ser humano, dentro do qual não haja um djinn";

XV 8 - "Eu não envio de cima os anjos, senão para mostrar a verdade e não para satisfazer a curiosidade dos descrentes";

LV 33- "Oh assembleia de homens e gênios. Se fordes capazes de passar os limites dos céus e da terra. Passa-os. Mas não podeis passá-lo, a menos que Eu autorize a fazê-lo".

Foram as mais antigas tradições originárias da Turquia, Egito, Tunísia, Síria, Argélia, Pérsia, China, etc. que influenciaram os mais diferentes métodos geomântico. Nas diversas interpretações e rituais esotéricos e exotéricos, encontramos influências de todos estes países. Para a montagem de um oráculo, nos forneceram louvações, que servem de preparação espiritual, antes de ser iniciado o estudo de um tema geomântico.

Revista Olorun nº 51, Junho 2017

"Ao nome de Deus, clemente e misericordioso. Nele estão as chaves do abstrato, do passado, do presente, do futuro e ninguém conhece tão bem quanto Ele. Ele sabe tudo o que está na terra, no ar e de cada folha que cai das árvores Ele conhece o destino. Assim eu proclamo que não há senão um Deus, e um só, e que Mohamed é o Profeta".

Assim, para eles o consulente é um instrumento nas mãos dos mestres e forças planetárias, se não o for, não será o céu que responderá às questões, não será um oráculo. "Alah dará sempre provas de suas resplandecências, pois não somos, mais do que brinquedos nos momentos de tirar os pontos. Ninguém forma jogo algum, Alah é quem escolhe a forma de se comunicar. Só Ele é quem imporá a natureza da questão e o ritmo a que deve ser submetido o oráculo".

A análise das figuras geomânticas contidas no oráculo, tinham que estar plenamente de acordo com os preceitos morais, éticos e religiosos da época, exemplos:

- Laetitia; El dakila e Hurr-Respectivamente em Latim, Árabe e Kordofan - representa o homem que cria e adquire riquezas e a mulher terá que aprovar a bondade do homem, aceitando somente o que ele lhe oferece.

- Caput Draconis; El ataba; El dakila; Raiya - representa o homem que escolheu se privar dos bens do mundo, a fim de viver para Alah. A mulher deve aceitar com resignação sua condição perante a escolha feita por seu marido e auxiliá-lo em sua missão.

- Rubeus; Humra; Hunra - representa a mulher só tem um homem e o homem é um ser livre para casar mais de uma vez.

- Albus; El bayad; Beyyad - representa o marido preso à hereditariedade, à sua ascendência, é o símbolo do noivado realizado por parentes sem aquiescência dos noivos, o casamento por conveniência.

- Puer; Kausaj; Jodala - representa a luta por um grande ideal é o homem infiel e a mulher resignada.

- Puella; Naqiy el kadd; Mahzum - representa o conformismo, limita a ambição da mulher exclusivamente à família.

- Aquisitio; Qabd el dakil; Qabid - representa a procura do divino que em tudo se encontra; Caput.

- El ataba el kharga; Raiya - representa a supremacia do homem sobre a natureza; Via; Tariq; Tariq - representa as moscas das caravanas, pessoas instáveis e ociosas.

- Conjonction; Ijtima; Damir - representa os ministros de cultos que asseguram a ligação entra Alah e o ser crente, que abrem os braços e fecham as sepulturas.

- Fortuna Maior; El nusra el dakila; Rasn - representa os fornecedores de armas, etc



Sousplat Disco Bronze

www.homedock.com.br

Os objetos utilizados no ritual geomântico eram, segundo Robert Ambelain:

- um tabuleiro de madeira virgem, uma toalha de cor verde que representa a presença de Hermes Trimegisto,

- um prato de cobre - al madel - destinado a receber a areia para a divinação,

- um prato de madeira duro e denso, de madeira virgem sobre o qual se depositavam as folhas de papel para jogar os pontos,

- um canoum, pequeno prato de terra cozido utilizado para a defumação.

- brasas para os incensórios e um cofre para perfumes, castiçais de cobre com velas verdes ou vermelhas,

- um roupão vencilho usado pelo geomâncista.

Todos os objetos eram sacramentados após orações e umedecidos com saliva, que é o sacramento do verbo.

Até os nossos dias, nenhum iniciado nesta ciência não começa nenhum jogo geomântico, sem antes elevar seus pensamentos a Deus em forma de orações. Pedem permissão aos reis, aos climas, aos pontos cardeais, aos guardiões do jogo, aos anjos, arcanjos, djinns, às figuras geomânticas, etc., todos com seus respectivos nomes sagrados, para que intercedam em nome do amor Divino, que o auxiliará a desvendar o oráculo.

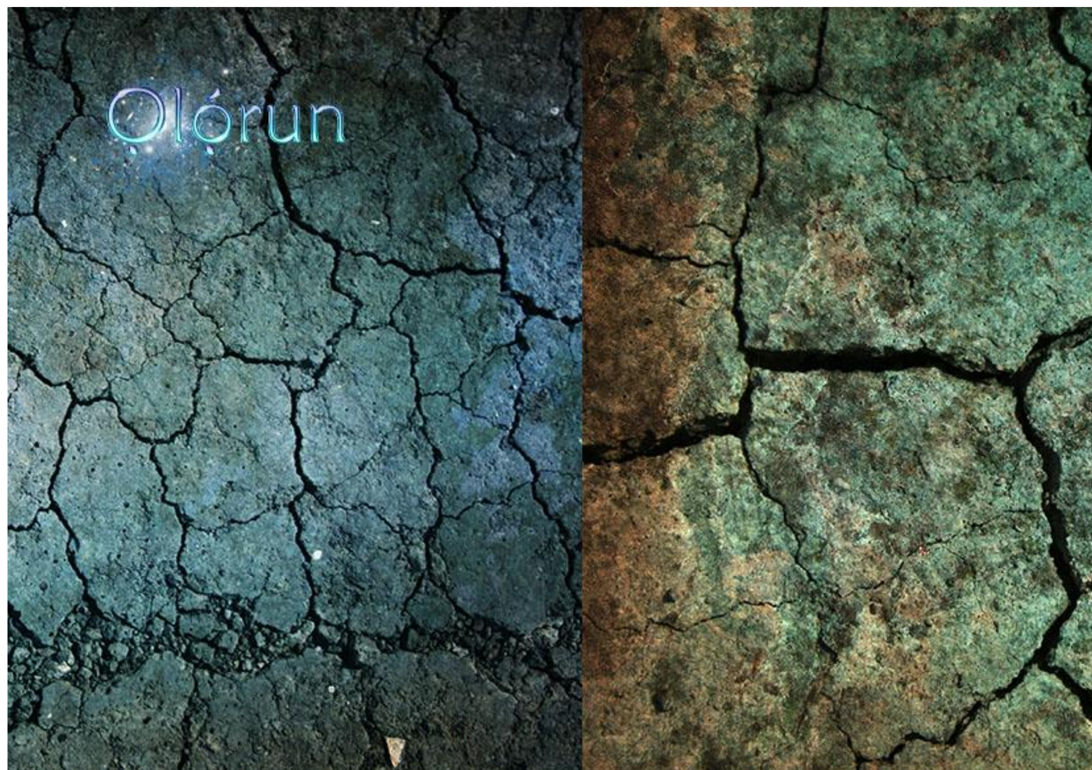
A religação do consulente ao Uno e a interação em seu futuro próximo, provocam alterações em seus atuais parâmetros de vida, determinando as formas com as quais ele poderá superar obstáculos de sua vida, esta é a grande finalidade do jogo geomântico, a Geomância árabe.

Primeiramente publicado em: PORTABLES DO CÉU

http://portalesdoceu.blogspot.com.br/2011/07/oraculos-importante-geomancia.html

Transcrição, adaptação, breve revisão e inserção de imagem:

Luiz L. Marins – www.luizlmarins.com.br em 06/05/2017


Ọlọ́run